WORLD GAMES™

LOADING INSTRUCTIONS

C64/128 CASSETTE
Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together and press **PLAY** on the cassette recorder. The first four events are on side 1 with the remaining four events on side 2. After completing event No. 4, insert side 2, rewind and press **PLAY**.

To abort any event whether competing or practising, press **RUN/STOP** and hit **RESTORE**

SPECTRUM CASSETTE
Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on recorder. Compatible with SINCLAIR or KEMPSTON joystick interfaces.

CONTROLS
Q – Forward, **A** – Back, **O** – Left, **P** – Right, **SPACE** – Fire.

AMSTRAD CPC CASSETTE
Press **CTRL** and small **ENTER** keys together then press **PLAY** on your cassette recorder.

CONTROLS
Joystick Compatible
Q – Forward, **A** – Back, **O** – Left, **P** – Right, **SPACE** – Fire.

All keys are user definable.

MSX 64K CASSETTE
Type **RUN"CAS:"** and press **ENTER**. Default controls cursor keys and space, joystick 1. Controls are user definable and can include joystick 2.

STARTING PLAY

C64 VERSION
When the title screen has loaded, press **FIRE** to load menu screen. Choose one of the options from the menu using the joystick and **FIRE BUTTON**. Options are as follows:

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX VERSION
Once WORLD GAMES has loaded you will be presented with an options menu. To choose an option use **FORWARD/BACK** and **FIRE** to select. Options are as follows:

PLAY ALL EVENTS
- Type in your name and press **RETURN/ENTER**.
- To choose your country, move cursor to flag of your choice and press **FIRE.(C64 VERSION ONLY)**
- Repeat process for additional players then press **RETURN/ENTER**.
- A verification screen appears. Select Yes to continue, No to make changes.

PRACTICE ONE EVENT
- Use **FORWARD** and **BACK** (Joystick) to choose an event.
- Press **FIRE** to select.

NOTE: No scoring takes place during practice rounds.

COMPETE IN ONE EVENT
- You compete only in the event you select.
- Use **FORWARD** and **BACK** (Joystick) to choose an event.
- Press **FIRE** to select.

PLAY SOME EVENTS (SPECTRUM, AMSTRAD, MSX VERSIONS)
- Similar to Option above, except you play in more than one event.

NUMBER OF JOYSTICKS (C64 VERSION)
- Player 1, plug joystick into port 2 and select '1'.
- For second joystick, plug into Port 1 and select '2'.
- Select 1 or 2 by pressing **FIRE** (type 1 or 2).

SEE WORLD RECORDS
- Press **FIRE** to return to menu.

THE GAMES

WEIGHTLIFTING
- In practice rounds, select type of lift by moving the joystick **FORWARD/BACK**. Press **FIRE**.
- In competition, you must complete the "snatch" before competing in the "clean and jerk".
- To select the weight, move the joystick **LEFT/RIGHT**. Press **FIRE**.
- If no lifter wants to increase the weight, the judges raise it by 5 kg.
- Press the **FIRE BUTTON** to begin lift.
- Three attempts at each type of lift are allowed for each player.

THE SNATCH
- To grasp the bar, pull joystick **BACK**.
- To begin lift, push joystick **FORWARD.**
- During the lift, pull joystick **BACK** and "snatch" bar over your head.
- To stand up, push joystick **FORWARD**.
- When two or more judges'lights turn WHITE, pull joystick **BACK** to lower weights.

THE CLEAN AND JERK
- To grasp bar, pull joystick **BACK**.
- To begin lift, push joystick **FORWARD.**
- During lift, pull joystick **BACK** to drop into a squat with the bar resting on your chest ('clean').
- To stand up, push joystick **FORWARD**.
- To 'jerk' the bar above your head, pull joystick **BACK** again.
- To complete the lift, push joystick **FORWARD** once more.
- When two or more judges' lights turn WHITE, pull joystick **BACK** to lower the weights.

BARREL JUMPING
- To choose the number of barrels to jump, move joystick **LEFT/RIGHT**. Press **FIRE** to continue.
- Your skater appears on the ice. Press **FIRE** to begin.
- To move the skater's legs, move joystick **LEFT/RIGHT**.
- To skate faster, maintain your joystick movements in rhythm with his legs. The green (black) flag indicates a good take-off point. Joystick **BACK**.
- Each player is allowed three attempts.

CLIFF DIVING
- To select the height of your dive, push joystick **FORWARD** or pull **BACK (DOWN)**. Press **FIRE** to prepare to dive.
- Your diver will appear on the ledge you selected. Press **FIRE** to start dive.
- To arch your back, push joystick **FORWARD**.
- Pull joystick **BACK** to complete the swan dive.
- To avoid hitting the bottom, move joystick **LEFT** immediately after entering the water.
- Each player is allowed three attempts.

SLALOM SKIING
- To start skiing press **FIRE**.
- Control your skier's turns by moving the joystick **LEFT/RIGHT**.
- Press and hold **FIRE** as you move the joystick to increase your speed and turning sensitivity.
- Complete the course by passing through each gate. A gate is two flags of the same colour – you must pass between each pair of flags.
- Missing a gate adds a five second penalty.

LOG ROLLING
- You may compete against another person or the computer.
- When "PRESS YOUR BUTTON" appears on either half of the screen, the player whose name appears on that half must press **FIRE**. The next player does the same. This begins the event.
- To move the lumberjack's legs, move joystick **LEFT/RIGHT**. Stay in rhythm with the log or you may lose balance.
- To slow the rolling of the log from forward or backward, and change its direction, press the **FIRE BUTTON** while running.
- Each player gets three attempts.

BULL RIDING
- To choose which bull you want to ride, move joystick **FORWARD/BACK**. The bulls are named (from easiest to hardest) Ferdinand, Elmer, Bob, Tornado and Earthquake.
- Press **FIRE** to start.
- To respond to bull's movements, move the joystick as follows:

  BUCK: Move joystick **LEFT/RIGHT** in the direction the bull is moving.

  SPIN: Pull the joystick **BACK** to stay on the bull.

  HALT: Move joystick **LEFT/RIGHT** in the opposite direction that the bull is moving.

  Controlling the bull with the joystick in practice mode:

  FORWARD: 360° spin. The bull makes a full circle.

  FORWARD WITH FIRE BUTTON PRESSED: 540° spin. The bull spins through a circle and a half.

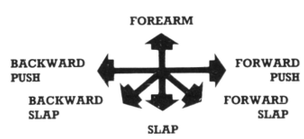
  CENTRE JOYSTICK: The bull bucks and runs.

  BACK: The bull halts suddenly.

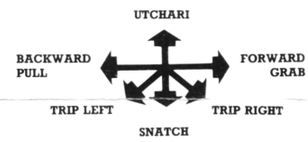
CABER TOSS
- To run with the caber, move the joystick **LEFT/RIGHT** in rhythm with the athlete's feet.
- To plant your feet and throw the caber, press and hold the **FIRE BUTTON**.
- As the caber pivots in your hands, release the **FIRE BUTTON** to complete the throw. If you release too soon or too late, the caber may not flip correctly.

  SCORING: The caber must flip over completely for a legal toss. The toss that travels the farthest distance wins the event.

SUMO WRESTLING
- Press the **FIRE BUTTON** to go into the crouch.
- Control your wrestler by repeatedly moving the joystick as indicated for the following wrestling moves:



- Press and hold **FIRE BUTTON** to attempt to grasp your opponent's belt. Then perform one of the following moves:



- The computer maintains stamina and balance factors for each wrestler.
- Release the **FIRE BUTTON** to let go of your opponent's belt.
- The first wrestler to leave the ring or touch the ground with any part of his body but the feet loses the match.

SCORING

AWARDS CEREMONY
After every event, the names, countries and scores are listed in the order they placed. The name of the Gold Medal winner appears at the top of the screen.

CHAMPION CEREMONY
If the players compete in all events, a Grand Champion of the games is selected based on the number of points awarded.

Gold Medal – 5 points
Silver Medal – 3 points
Bronze Medal – 1 point

The points are totalled after all events have been completed, and the player with the most points is the Grand Champion. The ceremony takes place after the final event.

WORLD RECORDS
If a world record is achieved in any event, WORLD GAMES saves the name of the record-breaking player. The records are displayed on the World Records screen. If a new record is set for an event, the previous record is erased and the new information appears on the screen.

© 1986 EPYX Inc. All rights reserved.
Licensed to KIXX.
Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or reselling in any form is strictly prohibited.

WORLD GAMES™

CHARGEMENT

C64/128 CASSETTE
Appuyez sur **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps et appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Les quatre premières épreuves se trouvent sur la face 1 et les quatre dernières sur la face 2. Après avoir terminé l'épreuve No. 4, introduisez la face 2, réembobinez et appuyez sur **PLAY**.

Pour faire avorter toute épreuve en mode de compétition ou d'entrainement, appuyez sur **RUN/STOP** et appuyez sur **RESTORE.**

SPECTRUM CASSETTE
Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER.** Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Compatible avec les interfaces de manche à balai Sinclair ou Kempston.

COMMANDES
Q – Avant, **A** – Arriere, **O** – Gauche, **P** – Droite, **ESPACEMENT** – Feu.

AMSTRAD CPC CASSETTE
Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER** en même temps puis appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

COMMANDES Compatibles avec manche à balai
Q – Avant, **A** – Arriere, **O** – Gauche, **P** – Droite, **ESPACEMENT** – Feu.

Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur.

MSX 64K CASSETTE
Tapez **RUN"CAS:"** et appuyez sur **ENTER**. Commandes par défaut: touches de curseur et espace, manche à balai 1. Les commandes sont redéfinissables par l'utilisateur et peuvent inclure le manche à balai 2

VERSION C64
Une fois lécran des titres chargé, appuyez sur **FEU** pour charger l'écran des menus. Choisissez une des options du menu à l'aide du manche à balai et du bouton **FEU**. Les options sont:

VERSION SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
Une fois WORLD GAMES chargé, un menu d'options sera affiché. Pour choisir une option, utilisez **AVANT/ARRIERE** et **FEU** pour sélectionner. Les options sont:

JOUEZ A TOUTES LES EPREUVES
- Tapez votre nom et appuyez sur **RETURN/ENTER.**
- Pour choisir le pays, déplacez le curseur sur le drapeau de votre choix et appuyez sur **FEU.(VERSION C64 SEULEMENT)**
- Répétez la procédure pour les joueurs supplémentaires et appuyez sur **RETURN/ENTER.**
- Un écran de vérification apparait. Sélectionnez Yes (Oui) pour continuer, No (Non) pour faire des changements.

ENTRAINEZ-VOUS A UNE EPREUVE
- Utilisez **AVANT/ARRIERE** (Manche à Balai) pour choisir une épreuve.
- Appuyez sur **FEU** pour sélectionner.

NOTE: Il n'y a pas de score pendant les séances d'entrainement.

PRENEZ PART A UNE EPREUVE
- Vous ne prenez part qu'à l'épreuve que vous sélectionnez.
- Utilisez **AVANT/ARRIERE** (Manche à Balai) pour choisir une épreuve.
- Appuyez sur **FEU** pour sélectionner

JOUEZ A QUELQUES EPREUVES (Version Amstrad, Spectrum, MSX)
- Indentique à l'option ci-dessus sauf que vous prenez part à plus d'une épreuve.

NOMBRE DE MANCHES À BALAI (Version C64)
- Joueur 1: branchez manche sur entrée 2 et sélectionnez 1.
- Pour le deuxième manche à balai, branchez sur entrée 1 et sélectionnez 2.
- Sélectionnez 1 ou 2 en appuyant sur **FEU** (tapez 1 ou 2).

VOYEZ LES RECORDS DU MONDE
- Appuyez sur **FEU** pour retourner au menu.

LES JEUX

L'HALTÉROPHILIE
- Dans les rounds d'entrainement, sélectionnez le type de levé en déplaçant le manche à balai vers **l'AVANT/l'ARRIERE.** Appuyez sur **FEU.**
- En Compétition, vous devez terminer "l'arraché" avant de prendre part à "l'épaule et jeté".
- Pour sélectionner le poids, déplacez le manche à balai à **GAUCHE/DROITE.** Appuyez sur **FEU.**
- Si aucun compétiteur ne veut augmenter le poids, les juges l'augmenteront de 5 kg.
- Appuyez sur **FEU** pour commencer à soulever.
- Chaque joueur a droit a trois essais à chaque type de levé.

L'ARRACHÉ
- Pour saisir la barre, tirez sur le manche à balai.
- Pour commencer à soulever, poussez lé manche à balai.
- Pendant le levé, tirez sur le manche à balai pour passer sous la barre et "l'arracher" au-dessus de votre tête.
- Pour vous relever, poussez sur le manche à balai.
- Lorsque deux ou plusieures lumières des juges deviennent BLANCHES, tirez sur le manche à balai pour lâcher les poids.

L'EPAULÉ ET JETÉ
- Pour saisir la barre, tirez sur le manche à balai.
- Pour commencer à soulever la barre, poussez sur le manche à balai.
- Pendant le levé, tirez sur le manche à balai pour "épauler" la barre et vous accroupir, la barre reposant sur votre poitrine.
- Pour vous relever, poussez sur le manche à balai.
- Pour terminer le levé, poussez sur le manche à balai une fois de plus.
- Lorsque deux ou plusieurs lumières des juges deviennent BLANCHES, tirez sur le manche à balai pour lâcher les poids.

SAUT DE BARILS
- Pour choisir le nombre de barils à sauter, déplacez le manche à balai à **GAUCHE/DROITE.** Appuyez sur **FEU** pour continuer.
- Votre patineur apparait sur la glace. Appuyez sur **FEU** pour commencer à patiner.
- Pour faire bouger les jambes du patineur, déplacez le manche à balai à **GAUCHE/DROITE.**
- Pour patiner plus vite, maintenez le rythme de votre manche à balai en alternance avec le mouvement des jambes du patineur.
- Pour sauter, appuyez sur **FEU.** Le drapeau vert (noir) indique un bon point de décollage.
- Chaque joueur a droit a trois essais.

SAUT DE FALAISE
- Pour sélectionner la hauteur de votre plongeon, poussez ou tirez (poussez vers le bas) sur le manche à balai. Appuyez sur **FEU** pour commencer le plongeon.
- Pour cambrer votre dos, poussez sur le manche à balai.
- Tirez sur le manche à balai pour terminer le saut de l'Ange.
- Pour éviter de toucher le fond de l'eau, bougez à **GAUCHE** immédiatement après l'entrée dans l'eau.
- Chaque joueur a droit à 3 essais.

SKI DE SLALOM
- Pour commencer à skier, appuyez sur **FEU.**
- Vous contrôlez les tournants de votre skieur à l'aide de **GAUCHE/DROITE.**
- Tenez le bouton **FEU** enfoncé tout en déplaçant le manche à balai pour augmenter la vitesse et la sensibilité des tournants.
- Arrivez à la fin de la piste en passant à travers chaque porte. Deux drapeaux de la même couleur constituent une porte. Vous devez passer entre chaque paire de drapeaux.
- Si vous ratez une porte, vous écopez de 5 points de pénalité.

ROULEMENT DE RONDINS
- Vous pouvez jouer soit contre une autre personne soit contre l'ordinateur.
- Quand "Press Your Button" (Appuyez sur Votre Bouton) apparait sur l'une ou l'autre moitié de l'écran, le joueur dont le nom apparait sur cette moitié doit appuyer sur **FEU.** Le joueur suivant fait la même chose. Ceci fait démarrer le jeu.
- Pour faire bouger les jambes du bûcheron, utilisez **GAUCHE/DROITE.** Maintenez le rythme avec le rondin sinon vous perdez l'équilibre.
- Pour ralentir le roulement du rondin de l'avant ou de l'arrière et changer sa direction, appuyez sur **FEU** pendant la course.
- Chaque joueur a droit a trois essais.

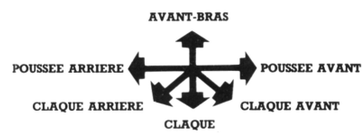
TAUREAU
- Pour choisir le taureau sur lequel vous voulez monter, tirez ou pousser sur le manche. Les taureaux s'appellent (du plus facile au plus difficile): Ferdinand, Elmer, Bob, Tornado et Earthquake.
- Appuyez sur **FEU** pour commencer.
  Pour répondre aux mouvements du taureau, déplacez le manche à balai comme suit:
  RUADE: Utilisez **GAUCHE/DROITE** pour vous déplacer dans la direction que prend le taureau.
  ROTATION: Tirez le manche pour rester sur le taureau.
- Bougez le manche à balai à **GAUCHE/DROITE** dans la direction apposée à celle du déplacement du taureau.

  *Contrôle du taureau avec le manche à balai en mode d'entrainement:
  AVANT: rotation de 360°. Le taureau tourne d'un cercle entier.
  AVANT AVEC FEU ENFONCE: Rotation de 540°. Le taureau tourne d'un cercle et demi.
  MANCHE A BALAI AU CENTRE: La taureau donne une ruade et s'enfuit.
  ARRIERE: Le taureau s'arrête soudainement.

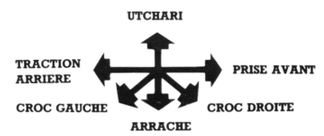
LANCEMENT DE TRONCS
- Pour courir avec le tronc, utilisez **GAUCHE/DROITE** en suivant le rythme des pieds de l'athlète.
- Pour planter vos pieds au sol et lancer le tronc, appuyez sur **FEU** et tenez cette touche enfoncée.
- Pendant que le tronc pivote dans vos mains, relâchez **FEU** pour terminer votre lancement. Si vous relâchez **FEU** trop tôt ou trop tard, le tronc peut ne pas basculer correctement.

  LE SCORE: Le tronc doit se retourner complètement pour que le lancement soit légal. Le jet qui atterrit le plus loin gagne.

LA LUTTE SUMO
- Appuyez sur **FEU** pour commencer l'épreuve et vous mettre à l'accroupi.
- Contrôlez votre lutteur en bougeant plusieurs fois comme indiqué dans les mouvements suivants.



- Appuyez sur **FEU** et tenez cette touche enfoncée pour essayer de saisir la ceinture de votre adversaire. Exécutez ensuite un des mouvements suivants en bougeant plusieures fois le manche à balai comme indiqué ici:



- L'ordinateur garde les facteurs d'endurance et d'équilibre de chaque lutteur.
- Relâchez **FEU** pour lâcher la ceinture de votre adversaire.
- Le premier lutteur à quitter le ring ou à toucher le sol avec une partie du corps autre que les pieds perd le match.

LA MARQUE

CÉRÉMONIE DE REMISE DE MÉDAILLES
Après chaque épreuve, les noms, pays et scores sont affichés selon le classement. Le nom du vainqueur de la médaille d'Or apparait au haut de l'écran.

CÉRÉMONIE DES CHAMPIONS
Si les joueurs prennent part à toutes les épreuves, un Grand Champion est sélectionné sur la base du nombre de points décernés.

Médaille d'Or – 5 points
Médaille d'Argent – 3 points
Médaille de Bronze – 1 point

Les points sont totalisés une fois toutes les épreuves terminées et le joueur ayant le plus grand nombre de points est le Grand Champion. La cérémonie a lieu après la dernière épreuve.

RECORDS DU MONDE
Si un record du monde est battu dans une épreuve quelconque, WORLD GAMES sauvegarde le nom du joueur qui a battu le record. Les records sont affichés sur l'écran de records du monde. Si un record est battu dans une épreuve, le record précédent est effacé et la nouvelle information apparait sur l'écran.

© 1986 EPYX Inc. Tous droits réservés. Sous licence de KIXX.
Le copyright subsiste sur ce programme. Toute copie, prêt ou reproduction non autorisés sont strictement interdits.

WORLD GAMES™

LADEANWEISUNGEN

C64/128-KASSETTE

Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken. Dann die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrecorders drücken. Die ersten vier Wettkämpfe befinden sich auf der ersten Seite der Kassette, die übrigen vier Wettkämpfe sind auf der zweiten Seite. Nach Beendigung des vierten Wettkampfes die Kassette umdrehen und zurückspulen. Dann wieder **PLAY** drücken. Sie können jede Sportart während des Trainings oder beim eigentlichen Wettkampf durch Drücken von **RUN/STOP** gefolgt von **RESTORE** abbrechen.

SPECTRUM-KASSETTE

LOAD"" eintippen und **ENTER** drücken. Dann die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrecorders drücken. Kompatibel mit Sinclair – oder KEMPSTON-Joystickschlüssen.

STEUERUNGEN:
O – vorwärts, **A** – rückwärts, **O** – links, **P** – rechts, **LEERTASTE** – Feuer.

SCHNEIDER CPC KASSETTE

CTRL zusammen mit **SMALL ENTER** drücken. Dann die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrecorders drücken.

STEUERUNGEN:
Kompatible Joysticks
O – vorwärts, **A** – rückwärts, **O** – links, **P** – rechts, **LEERTASTE** – Feuer.

Alle Tasten lassen sich vom Spieler neu definieren.

MSX 64K KASSETTE

RUN"CAS:" eintippen und **ENTER** drücken. Die vorgegebenen Steuerungen sind die Cursor-Tasten und die Leertaste, Joystick 1. Die Steuerungen können vom Benutzer gewählt werden einschließlich eines Joysticks 2.

STARTEN DES SPIELS

C64 VERSION

Wenn der Titelbildschirm erscheint, drücken Sie **FEUER**, um den Menübildschirm zu laden. Wählen Sie eine der Optionen mit Hilfe des Joysticks und des Feuerknopfes.

VERSIONEN FÜR SPECTRUM, SCHNEIDER UND MSX

Nach Beendigung des Ladevorganges von WORLD GAMES erscheint auf dem Bildschirm das Optionenmenü. Wählen Sie eine Option durch Bewegen des Joysticks **VORWÄRTS/RÜCKWÄRTS** und Drücken Sie **FEUER**. Die folgenden Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

TEILNAHME AN ALLEN WETTKÄMPFEN (Play in all events)

- Tippen Sie Ihren Namen ein und drücken Sie die **RETURN/ENTER**-Taste.
- Zum Wählen des Landes bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Joysticks zur Flagge Ihrer Wahl und drücken dann **FEUER** (C64-Version).
- Wiederholen Sie den Vorgang für alle weiteren Spieler und drücken Sie dann **RETURN/ENTER**.
- Ein Bildschirm zum überprüfen erscheint. Wählen Sie 'YES', wenn Sie mit dem Spiel beginnen wollen, oder NO, wenn Sie etwas ändern wollen.

TRAINIEREN FÜR EINEN WETTKAMPF (Practice one event)

- Bewegen Sie den Joystick **VORWÄRTS/RÜCKWÄRTS** für die Wahl des Wettkampfes.
- Drücken Sie **FEUER** zum Wählen.

ANMERKUNG: Während des Trainings wird keine Punktewertung geführt.

TEILNAHME AN EINEM WETTKAMPF (Compete in one event)

- Sie können nur an dem einem von Ihnen gewählten Wettkampf teilnehmen.
- Zum Wählen des Wettkampfes bewegen Sie den Joystick **VORWÄRTS/RÜCKWÄRTS**.
- Drücken Sie **FEUER** zum Wählen.

TEILNAHME AN EINIGEN WETTKÄMPFEN (Play some events) (SPECTRUM, AMSTRAD, UND MSX)

- Wie bei der vorhergehenden Option, nur daß Sie an mehr als einem Wettkampf teilnehmen.

ANZAHL DER JOYSTICKS (Number of Joysticks) (C64 VERSION)

- Spieler 1 schließt seinen Joystick an Port 2 an und wählt '1'.
- Ein zweiter Joystick wird an Port 1 angeschlossen. Wählen Sie '2'.
- Wählen Sie '1' oder '2' durch Drücken von **FEUER**.

WELTREKORDE (See World Records)

- Drücken Sie **FEUER**, um zum Menü-Bildschirm zurückzukehren.

DIE SPIELE

GEWICHTHEBEN (Weightlifting)

- In den Trainingsrunden (Practice Rounds) wählen Sie den jeweiligen Typ des Wettkampfes durch bewegen des Joysticks **VORWÄRTS/RÜCKWÄRTS**. Dann **FEUER** drücken.
- Im Wettkampf (Compete) müssen Sie zuerst das Reißen (Snatch) erfolgreich beendigen, bevor Sie zum Drücken (Clean and Jerk) antreten können.
- Zum Wählen des Gewichtes bewegen Sie den Joystick nach **LINKS/RECHTS**. Dann **FEUER** drücken.
- Wenn keiner der Gewichtheber das Gewicht erhöhen will, heben die Richter das Gewicht automatisch um 5 kg an.
- Drücken Sie **FEUER**, um mit einem Heberversuch zu beginnen.
- Drei Versuche für jede Hebeart sind den Spielern erlaubt.

DAS REIßEN (Snatch)

- Zum Greifen der Stange den Joystick **ZURÜCKZIEHEN**.
- Den Joystick nach **VORNE** drücken, um mit dem Reißen zu beginnen.
- Während des Reißens den Joystick **ZURÜCKZIEHEN**, um das Gewicht über Ihren Kopf zu "reißen".
- Um schließlich aufrecht zu stehen, den Joystick wieder nach **VORNE** drücken.
- Wenn die Leuchtanzeigen von zwei Richtern oder mehr WEISS aufleuchten, den Joystick **ZURÜCKZIEHEN**, um das Gewicht wieder herunterzulassen.

DAS DRÜCKEN (Clean and Jerk)

- Zum Greifen der Stange den Joystick **ZURÜCKZIEHEN.**
- Den Joystick nach **VORNE** bewegen, um mit dem Drücken anzufangen.
- Während des Drückens den Joystick **ZURÜCKZIEHEN** um mit dem Gewicht, das auf Ihren Schultern liegt, in die Hocke zu gehen (clean).
- Den Joystick nach **VORNE** drücken, um aufrecht zu stehen.
- Um das Gewicht über Ihren Kopf zu stoßen (Jerk), den Joystick wieder **ZURÜCKZIEHEN**.
- Den Joystick nochmals nach **VORNE** bewegen, um den Hebevorgang zu beenden.
- Wenn die Leuchtanzeigen von zwei Richtern oder mehr WEISS aufleuchten, den Joystick **ZURÜCKZIEHEN**, um das Gewicht wieder herunterzulassen.

PÄSSERSPRINGEN (Barrel Jumping)

- Zum Wählen der Anzahl der Fässer, über die Sie springen wollen, den Joystick nach **LINKS/RECHTS** bewegen. Dann **FEUER** drücken, um fortzufahren.
- Ihr Eisläufer erscheint auf dem Eis. **FEUER** drücken für Start.
- Zum Bewegen der Beine das Eisläufers den Joystick nach **LINKS/RECHTS** drücken.
- Zum Beschleunigen den Joystick im Rhythmus zu seinen Beinen bewegen. Für den Sprung **FEUER** drücken. Die grüne (schwarze) Fahne zeigt einen guten Absprungspunkt an. Für die Landung den Joystick **ZURÜCKZIEHEN**.
- Jedem Spieler sind drei Versuche erlaubt.

KLIPPENTAUCHEN (Cliff Diving)

- Zur Wahl der Sprunghöhe den Joystick **VORWÄRTS/RÜCKWÄRTS (RUNTER)** bewegen. Dann **FEUER** drücken, um sich auf den Sprung vorzubereiten.
- Ihr Taucher erscheint auf der von Ihnen gewählten Kante. **FEUER** drücken für den Absprung.
- Den Joystick nach **VORNE** drücken, um den Rücken nach hinten zu beugen.
- Den Joystick **ZURÜCKZIEHEN**, um den Tauchvorgang wie bei einem Kopfsprung vollständig auszuführen.
- Um das Aufschlagen auf dem Meeresgrund zu vermeiden, den Joystick sofort nach **LINKS** ziehen, wenn Sie im Wasser sind.
- Jeder Spieler erhält drei Versuche.

SKI-SLALOM (Slalom Skiing)

- **FEUER** drücken, um mit dem Skiablauf zu beginnen.
- Steuern Sie Ihre Skier, indem Sie den Joystick nach **LINKS/RECHTS** bewegen.
- Drücken und halten Sie **FEUER** gedrückt, während Sie den Joystick bewegen. Dies erhöht Ihre Abfahrtgeschwindigkeit und das Feingefühl für die Kurven.
- Beenden Sie den Kurs, indem Sie jedes Tor durchfahren. Ein Tor besteht aus zwei gleichfarbigen Fahnenstangen, und Sie müssen dazwischen durchfahren.
- Wenn Sie ein Tor verpassen, erhalten Sie eine Zeitstrafe von 5 Sekunden.

BAUMSTÄMMEROLLEN (Log Rolling)

- Sie können gegen eine andere Person oder gegen den Computer antreten.
- Wenn der Befehl "PRESS YOUR BUTTON" (Drücken Sie Ihren Knopf) auf einer der beiden Bildschirmhälften erscheint, muß der Spieler, dessen Name angezeigt wird, **FEUER** drücken. Der nächste Spieler führt den gleichen Befehl aus, worauf der Wettkampf beginnt.
- Die Beine der Holzfäller werden durch Drücken des Joysticks nach **LINKS/RECHTS** bewegt. Behalten Sie den Rhythmus der Baumstämme bei, da Sie sonst das Gleichgewicht verlieren.
- Um die Geschwindigkeit der Baumstämme nach vorne oder hinten zu verlangsamen oder um die Richtung zu ändern, beim Laufen **FEUER** drücken.
- Jeder Spieler erhält drei Versuche.

STIERREITEN (Bull Riding)

- Sie wählen Ihren Stier, den Sie reiten wollen, durch Drücken des Joysticks nach **VORNE** oder durch **ZURÜCKZIEHEN** desselben. Die Stiere heißen (vom leichtesten zum schwersten): Ferdinand, Elmer, Bob, Tornado und Earthquake.
- **FEUER** drücken um mit dem Wettkampf zu beginnen.
- Sie antworten mit dem Joystick auf die Bewegungen des Stiers wie folgt:

  BOCKEN: Wenn der Stier bockt, den Joystick nach **LINKS/RECHTS** drücken und der Richtung des Stiers folgen.
  DREHEN: Den Joystick **ZURÜCKZIEHEN**, um auf dem Stier sitzen zu bleiben.
  HALTEN: Den Joystick nach **LINKS/RECHTS** in die entgegengesetzte Richtung drücken, in die der Stier sich bewegt.

  Steuern des Stiers mit dem Joystick während des Trainings (Practice):
  VORWÄRTS: Drehung um 360 Grad. Der Stier dreht sich einmal im Kreis.
  VORWÄRTS UND FEUER GEDRÜCKT: Drehung um 540 Grad. Der Stier dreht sich anderthalbmal im Kreis.
  JOYSTICK IN DER MITTE: Der Stier rennt und bockt.
  RÜCKWÄRTS: Der Stier hält abrupt an

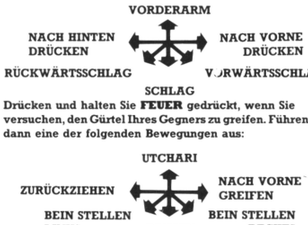
BAUMSTAMMWERFEN (Caber Tossing)

- Sie rennen mit dem Baumstamm, indem Sie den Joystick nach **LINKS/RECHTS** im Rythmus zu den Füßen des Athleten bewegen.
- Zum Stehenbleiben und Werfen des Baumstamms drucken und halten Sie den **FEUERKNOPF**.
- Während der Baumstamm sich in Ihren Händen dreht, den **FEUERKNOPF** wieder loslassen, um den Wurf zu vervollständigen. Wenn Sie den Knopf zu früh oder zu spät loslassen, kann es passieren, daß sich der Baumstamm nicht vollständig dreht.

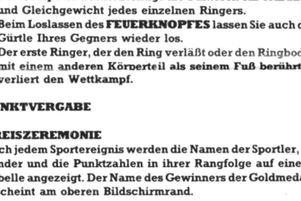
  PUNKTVERGABE: Der Baumstamm muß sich einmal völlig überschlagen, um als ein korrekter Wurf anerkannt zu werden. Der weiteste Wurf gewinnt diesen Wettbewerb.

SUMO-RINGEN (Sumo Wrestling)

- Drücken Sie **FEUER** und begeben Sie sich in die Hockstellung.
- Kontrollieren Sie Ihnen Ringer, indem Sie den Joystick wiederholt in die angegebenen Richtungen drücken, um die folgenden Ringerbewegungen auszuführen:



- Drücken und halten Sie **FEUER** gedrückt, wenn Sie versuchen, den Gürtel Ihres Gegners zu greifen. Führen Sie dann eine der folgenden Bewegungen aus:



- Der Computer berücksichtigt die Faktoren für Ausdauer und Gleichgewicht jedes einzelnen Ringers.
- Beim Loslassen des **FEUERKNOPFES** lassen Sie auch den Gürtle Ihres Gegners wieder los.
- Der erste Ringer, der den Ring verläßt oder den Ringboden mit einem anderen Körperteil als seinem Fuß berührt, verliert den Wettkampf.

PUNKTVERGABE

PREISZEREMONIE

Nach jedem Sportereignis werden die Namen der Sportler, die Länder und die Punktzahlen in ihrer Rangfolge auf einer Tabelle angezeigt. Der Name des Gewinners der Goldmedaille erscheint am oberen Bildschirmrand.

CHAMPION-ZEREMONIE

Wenn die Spieler an allen sportlichen Ereignissen teilnehmen, wird basierend auf der Anzahl der verliehenen Punkte ein GRAND CHAMPION ermittelt:

Goldmedaille	– 5 Punkte
Silbermedaille	– 3 Punkte
Bronzemedaille	1 Punkt

Die Gesamtpunktzahl wird nach Beendigung aller Wettkämpfe ermittelt, und der Sportler mit den meisten Punkten erhält den Titel des GRAND CHAMPIONS. Die Preisverleihung findet nach Beendigung des letzten Wettkampfes statt.

WELTREKORDE

Wurde ein Weltrekord in einem der Sportereignisse aufgestellt, speichert WORLD GAMES den Namen des neuen Rekordhalters. Die Rekorde werden auf dem Bildschirm für 'WORLD RECORDS' angezeigt. Ein neuaufgestellter Weltrekord in einer Sportart löscht den alten Rekord, und die neue Information erscheint auf dem Bildschirm.

© 1986 EPYX Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Die Lizenz wurde erteilt für KIXX.

Das Copyright gilt für dieses Programm. Das unautorisierte Kopieren, der Verlieh oder der Weiterverkauf, in welcher Form auch immer, sind strengstens untersagt.

WORLD GAMES™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

C64/128 CASSETTA

Premere contemporaneamente **SHIFT** e **RUN/STOP** e poi premi **PLAY** sul registratore. I primi quattro giochi si trovano sul Lato 1 e i rimanenti quattro sul Lato 2. Dopo aver completato la quarta gara, inserire sul Lato 2, riavvolgere e premi **PLAY**. Per uscire da un gioco sia mentre ti stai allenando sia mentre stai concorrendo, premere **RUN/STOP** e **RESTORE**

SPECTRUM CASSETTA

Battere **LOAD""** e premi **ENTER**. Premi **PLAY** sul registratore. Compatible con interface per joystick SINCLAIR e KEMPSTON.

CONTROLLI
Q – Avanti, **A** – Indietro, **O** – Sinistra, **P** – Destra, **BARRA** – Fuoco.

AMSTRAD CPC CASSETTA

Premi **CTRL** ed **ENTER** piccolo contemporaneamente, poi premi **PLAY** sul registratore.

CONTROLLI
Q – Avanti, **A** – Indietro, **O** – Sinistra, **P** – Destra, **BARRA** – Fuoco. Tutti i tasti sono ridefinibili dall'utente.

MSX 64K CASSETTA

Battere **RUN"CAS:"** e premere **ENTER**.
Controlli default: tasti cursore e **BARRA**, joystick 1. I controlli sono selezionabili dall'utente, incluso joystick 2.

PER COMINCIARE A GIOCARE

VERSIONE C64

Quando appare sulla videata titolo, premi **FUOCO** per caricare videata menu. Seleziona una delle opzioni dal menu usando il joystick e premendo **FUOCO**. Le opzioni sono le seguenti.

VERSIONE SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

Quando il programma si è caricato, appare la videata MENU opzioni. Per scegliere un'opzione usare **AVANTI/INDIETRO** e premere **FUOCO**. Le opzioni sono le seguenti.

PARTECIPARE A TUTTE LE GARE

- Batti il tuo nome e premi **RETURN/ENTER**.
- Per selezionare un paese, muovere il cursore su la bandiera che hai scelto e premi **FUOCO**. **(VERSIONE C64)**
- Ripeti la selezione per ogni altro giocatore poi premi **RETURN/ENTER**.
- Apparirà una videata di verifica, seleziona YES (Si) se vuoi proseguire, NO se vuoi apportare delle modifiche.

ALLENAMENTO IN UNA GARA

- Usa **AVANTI/INDIETRO** (joystick) per scegliere la gara.
- Premere **FUOCO** per selezionare.

ATTENZIONE: durante gli allenamenti non vengono registrati punteggi.

PARTECIPARE AD UNA SOLA GARA

- Gareggi solo nella gara che selezioni.
- Usa **AVANTI/INDIETRO** (joystick) per scegliere la gara.
- Premi **FUOCO** per selezionare.

PARTECIPARE SOLO AD ALCUNE GARE (Versione Spectrum, Amstrad, MSX)

- Simile all'opzione precedente solo che partecipi in più di una gara.

NUMERO DI JOYSTICK

- Giocatore 1, metti il joystick nella porta # 2 e seleziona 1.
- Per un secondo joystick, metti il joystick nella porta 1 e seleziona 2.
- Seleziona 1 o 2 premendo **FUOCO** (oppure batti **1** o **2**).

VEDERE I RECORD MONDIALI

- Premere **FUOCO** per tornare al menu.

LE GARE

SOLLEVAMENTO PESI

- In allenamento, seleziona il tipo di sollevamento muovendo il joystick **AVANTI /INDIETRO**. Premi **FUOCO**.
- In gara, completa lo "strappo" prima di iniziare "la presa e alzo".
- Per selezionare il peso, muovi il joystick a **DESTRA/SINISTRA**. Poi premi **FUOCO**.
- Se nessuno dei partecipanti vuole aumentare i pesi, i giudici aggiungeranno automaticamente 5 kg.
- Premi **FUOCO** per iniziare il sollevamento.
- Sono permessi tre tentativi per ogni tipo di sollevamento.

LO STRAPPO:

- Per chinarti e afferrare la sbarra, tira **INDIETRO** il joystick.
- Per iniziare a sollevare la sbarra, spingi il joystick **AVANTI**.
- Durante il sollevamento, tira il joystick **INDIETRO** per infilarti sotto la sbarra e sollevaria a "strappo" al di sopra della testa.
- Per tirarti su, spingi il joystick **AVANTI**.
- Quando le luci di almeno due giudici di gara diventano Bianche, tira il joystick **INDIETRO** per lasciar cadere i pesi.

PRESA E ALZO:

- Per afferare la sbarra, tira il joystick **INDIETRO**.
- Per iniziare a sollevare la sbarra, spingi il joystick **AVANTI**.
- Durante il sollevamento, tira il joystick **INDIETRO** per sollevare la sbarra e accosciarti con la sbarra appoggiata sul petto.
- Per rialzarti, spingi il joystick **AVANTI**.
- Per Alzare con un ultimo strattone la sbarra al di sopra della testa, tira il joystick **INDIETRO**.
- Per raddrizzarti e completare il sollevamento, spingi il joystick **AVANTI** ancora una volta.
- Quando le luci di due o più giudici di gara diventano Biance, tira il joystick **INDIETRO per lasciar cadere i pesi.**

SALTO DEL BARILE

- Per scegliere il numero di barili da saltare, muovi e tieni il joystick a **DESTRA/SINISTRA**. Premi **FUOCO** per continuare.
- Aquesto punto appare sullo schermo il pattinatore. Premi **FUOCO** per iniziare a pattinare.
- Per muovere le gambe del pattinatore, muovi il joystick a **DESTRA/SINISTRA** a ritmo alterno seguendo il movimento delle sue gambe.
- Per saltare, premi **FUOCO**. La bandierina verde (nera) indica un buon punto di decollo.
- Per prepararsi ad atterrare, tira il joystick, **INDIETRO**.
- Ogni partecipante na a disposizione tre tentativi.

TUFFO DALLO SCOGLIO

- Per selezionare l'altezza da cui tuffarti, muovi il joystick **AVANTI/INDIETRO**. Premi **FUOCO** per prepararti al tuffo.
- Il tuffatore appare sulla cengia. Premi **FUOCO** per iniziare il tuffo.
- Per arcuare la schiena durante il tuffo spingi il joystick **AVANTI**.
- Prima di toccare l'acqua, tira il joystick **INDIETRO** per raddrizzarti e completare il volo d'angelo.
- Per non urtare il fondo, muovi il joystick a **SINISTRA** immediatamente dopo aver toccato l'acqua.
- Ogni giocatore ha a disponsizione tre tuffi.

SLALOM GIGANTE

- Per iniziare a sciare premi **FUOCO**.
- Controllare le curve dello sciatore muovendo il joystick a **DESTRA/SINISTRA**.
- Premi e tieni premuto **FUOCO** mentre muovi il joystick per accrescere velocità e controllo curva.
- Completa il percorso passando attraverso ogni porta.
- Le porte sono a colori alteranti, per cui devi sciare tra due bandierine azzure prima e poi tra due rosse. Sbagliare una porta penalizza di cinque secondi.

CORSA SUI TRONCHI

- Si puo giocare contro un altro partecipante o contro il computer.
- Quando appare "PRESS YOUR BUTTON" (premi il bottone) su una delle due metà dello schermo, il partecipante che risponde a quel nome dove premere **FUOCO**. Lo stesso farà il secondo partecipante.
- Per far muoverer le gambe del taglialegna, muovi il joystick a **DESTRA/SINISTRA**. Mantieni la sincronia di movimento con il tronco.
- Per rallentare il rotolio dei tronchi da dietro o da davanti e per cambiarne la direzione, premi **FUOCO** in corsa.
- Ogni giocatore ha a disposizione tre tentativi.

RODEO SUL TORO

- Per scegliere il toro da cavalcare, muovi il joystick **AVANTI/INDIETRO**. Il nome dei tori è (in ordine di difficoltà dall più facile all più difficile) Ferdinand, Elmer, Bob, Tornado e Earthquake (Terremoto).
- Premi **FUOCO** per iniziare.
- Per rispondere ai movimenti del toro, muovi il joystick come segue:

  SGROPPATA: Se il toro sgroppa, muovi il joystick a **DESTRA/SINISTRA** nella direzione in cui va il toro.

  AVVITAMENTO: Tira il joystick **INDIETRO** per non essere sbattuto a terra quando il toro gira su se stesso.

  IMPUNTATA: Muovi il joystick a **DESTRA/SINISTRA** nella direzione opposta a quella in cui va il toro (per esempio, se sul toro va a sinistra, muovi a **DESTRA**).

  Per controllare il toro con il joystick in allenamento:

  AVANTI: giro di 360 gradi. Il toro fa un cerchio completo.

  AVANTI (PREMENDO **FUOCO**): giro di 540 gradi.

  JOYSTICK AL CENTRO: Il toro sgroppa e corre.

  INDIETRO: Il toro si arresta di colpo.

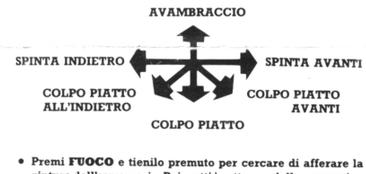
LANCIO DEL PALO

- Per correre con il palo, muovi il joystick a **DESTRA/SINISTRA** in sincronia con i piedi del atleta.
- Per fissare i piedi e tirare il palo, premi **FUOCO** mantendolo premuto.
- Per lanciare il palo mentre gira se se stesso, lascia **FUOCO** per completare il lancio.

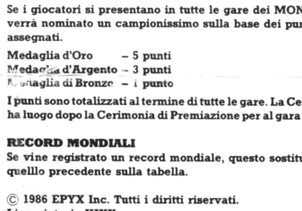
  PUNTEGGIO: Il palo deve rovesciarsi con un giro completo su se stesso perche il tiro sia valido. Vince chi lancia il palo più lontano.

LOTTO SUMO

- Premi **FUOCO** per assumere le posizione accovacciata.
- Controlla il lottatore muovendo ripetutamente come indicato nelle seguenti mosse di lotta:



- Premi **FUOCO** e tienilo premuto per cercare di afferare la cintura dell'avversario. Poi metti in atto una delle seguenti mosse muovendo il joystick nelle direzioni indicate:



- Il computer mantiene i fattori di resistenza ed equilibrio per ogni lottatore.
- Lascia **FUOCO** per rilasciare la cintura del avversario.
- Perde l'incontro il primo lottatore che esce dal ring o tocca terra con qualunque parte del corpo eccetto i piedi.

CERIMONIA DI PREMIAZIONE

Dopo ogni gara, verrano elencati i nomi e i punteggi di tutti i partecipanti in ordine di piazzamento.

CERIMONIA DEL CAMPIONE

Se i giocatori si presentano in tutte le gare dei MONDIALI, verrà nominato un campionissimo sulla base dei punti assegnati.

Medaglia d'Oro	– 5 punti
Medaglia d'Argento	– 3 punti
Medaglia di Bronzo	– 1 punto

I punti sono totalizzati al termine di tutte le gare. La Cerimonia ha luogo dopo la Cerimonia di Premiazione per al gara finale.

RECORD MONDIALI

Se vine registrato un record mondiale, questo sostituisce quello precedente sulla tabella.

© 1986 EPYX Inc. Tutti i diritti riservati.
Licenziataria KIXX.
Qualsiasi copiatura, prestito o registrazione sotto qualunque schema e con qualsiasi mezzo, sono strettamente vietati.